

R O B E R T A W I L L I A M S

PHANTASMAGORIA™

BETTEN SIE
DASS ES
NUR EIN
ALPTRAUM IST

Komplett
in Deutsch
auf 7 CDs

MULTIMEDIA
CD



S I E R R A®

INHALT

INSTALLATION DES SPIELS	2
SO SPIELEN SIE PHANTASMAGORIA	4
Paßwort-Schutz	4
Der erste Bildschirm	4
DIE STEUERLUNG	6
Der Cursor	6
Gegenstände im Inventar	6
Der Steuer-Button	8
Der >>-Button	10
Der Tip-Geber	10
EINE EINFÜHRUNG IN DIE SPIELSTRATEGIE	11
KUNDENDIENST	17
MITWIRKENDE	18
ZUSATZINFORMATIONEN	25



INSTALLATION DES SPIELS

WINDOWS-INSTALLATION

1. Legen Sie die Phantasmagoria-CD Nr.1 in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Starten Sie Windows.
3. Klicken Sie auf [DATEI].
4. Wählen Sie [AUSFÜHREN].
5. In der Befehlszeile geben Sie den Buchstaben Ihres CD-Laufwerks ein, gefolgt von \SETUP. (Wenn der Buchstabe Ihres CD-Laufwerks zum Beispiel 'D' ist, geben Sie D:\SETUP ein und drücken dann ENTER.)
6. Folgen Sie den Installationsanweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen.
7. Sobald das Spiel vollständig installiert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie die 'READ ME'-Datei lesen möchten. In dieser Datei finden Sie die aktuellsten Informationen über Phantasmagoria inklusive Kompatibilitäts-Themen, die während der Testphase aufgetreten sind. Es wird dringend empfohlen, diese Datei zu lesen.

DOS-INSTALLATION

Falls Sie während der Windows-Installation eine Meldung erhalten, daß Sie Phantasmagoria unter DOS benutzen sollten, oder wenn Sie es vorziehen, Ihre Spiele unter DOS zu benutzen, folgen Sie diesen Installationsanweisungen.

1. Legen Sie die Phantasmagoria-CD Nr.1 in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers.
2. Wechseln Sie zum CD-ROM-Laufwerk, indem Sie den Buchstaben eingeben, der Ihrem CD-ROM-Laufwerk entspricht, gefolgt von einem Doppelpunkt.
Wenn der Buchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks zum Beispiel 'D' ist, geben Sie D: und drücken dann ENTER.
3. Tippen Sie INSTALL, und drücken Sie dann auf die ENTER-TASTE.
4. Folgen Sie den Installationsanweisungen, die auf dem Bildschirm erscheinen.

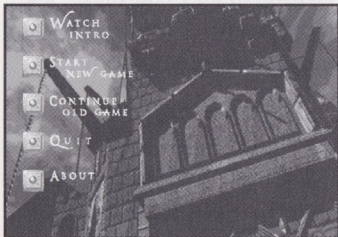
Hinweis: Die DOS-Installation gibt Ihnen nicht automatisch die Möglichkeit, die 'READ ME'-Datei anzusehen. Wenn Sie diese Datei lieber unter DOS lesen, gibt es eine 'README.TXT'-DATEI, die eingetippt, editiert oder ausgedruckt werden kann.

SO SPIELEN SIE PHANTASMAGORIA

PASSWORD-SCHUTZ

Phantasmagoria gibt dem Spieler die Möglichkeit, den Zugang zu freizügigen Szenen zu sperren. Das Spiel beginnt im nicht zensierten Modus. Sobald Sie sich im Spiel befinden, können Sie wählen, ob Sie im unzensierten Modus bleiben oder zur zensierten Version überwechseln. Wenn Sie wechseln möchten, klicken Sie einfach auf den Steuer-Button (P) am unteren Rand des Hauptmenüs, etwa in der Mitte. Wählen Sie die Option (zensiert) an. Sie werden aufgefordert, ein Paßwort einzugeben. Von jetzt an befindet sich das Spiel im zensierten Modus. Möchten Sie nun ein zuvor gespeichertes unzensiertes Spiel laden oder in den unzensierten Modus zurückkehren, müssen Sie das Paßwort eingeben — vergessen Sie es also nicht! (Falls Sie Ihr Paßwort vergessen und im zensierten Modus festhängen, müssen Sie das Spiel neu installieren, um zur unzensierten Version zurückzukehren.)

DER ERSTE BILDSCHIRM



Intro ansehen

- ☞ Klicken Sie auf diesen Button, um den Einleitungsfilm anzusehen.

Neues Spiel starten

- ☞ Klicken Sie auf diesen Button, um ein neues Spiel zu starten. Nach der Installation beginnt das Spiel immer im 'unzensierten' Modus, und die Einleitung enthält eine für Erwachsene

- geeignete, aber nicht freizügige Szene. Sie können jedoch in den zensierten Spielmodus wechseln, bevor freizügige Szenen erscheinen.
- ⊕ Geben Sie eine Bezeichnung für Ihr Spiel ein. Nun klicken Sie auf 'Fertig'. Sie müssen Ihrem Spiel einen Namen geben, den Sie zuvor noch nicht benutzt haben.
 - ⊕ Wählen Sie die Nummer eines Kapitels (1-7). Sie haben die Möglichkeit, ein Spiel zu Beginn eines jeden Kapitels zu starten. Die nötigen Gegenstände befinden sich dann bereits in Ihrem Inventar.
 - ⊕ Schauen Sie sich die Eingangssequenz an.
 - ⊕ Fangen Sie an zu spielen.
 - ⊕ Geben Sie jetzt ein Paßwort ein, wenn Sie die 'zensierte' Version spielen möchten.

Altes Spiel fortsetzen

- ⊕ Klicken Sie auf diesen Button, um ein früher gespeichertes Spiel fortzusetzen.
Das Spiel setzt an der Stelle wieder ein, an der Sie Ihr Lesezeichen gesetzt hatten.

Aufhören

- ⊕ Klicken Sie auf diesen Button, um das Spiel zu verlassen.

Info

- ⊕ Klicken Sie auf diesen Button, um Informationen über das Spiel und die Mitwirkenden aufzurufen.

Film ansehen

- ⊕ Sobald Sie die 'Jagd'-Sequenz in Kapitel 7 gestartet haben, erscheint der 'Film ansehen'-Button. Wenn Sie diesen Button anwählen, wird die Jagd entsprechend dem von Ihnen gewählten gespeicherten Spielstand wiederholt. Ist die Filmwiederholung fertig, können Sie das Spiel an der Stelle wieder aufnehmen, an der Sie es verlassen haben.

DIE STEUERUNG

DER CURSOR

Die Benutzerführung von Phantasmagoria läuft über einen einzigen Cursor. Mit diesem Cursor können Sie die Spielwelt komplett erforschen und mit ihr in Interaktion treten. Bewegen Sie den Cursor über den Bildschirm. Wenn Sie dabei einen interaktiven Gegenstand oder Schauplatz berühren, leuchtet der Cursor auf. Klicken Sie mit der linken Maustaste, während der Cursor leuchtet, und schauen Sie sich an, was dann passiert.

GEGENSTÄNDE IM INVENTAR

1. Gegenstände nehmen



Hin und wieder geschieht es, daß ein Gegenstand, den Sie in der Spielumgebung mit dem leuchtenden Cursor anklicken, aus der Szene verschwindet, wenn Adrienne ihn aufnimmt, und im Inventarfenster am unteren Rand des Bildschirms wieder erscheint. Das Spiel ist so

angelegt, daß Adrienne niemals mehr als acht Gegenstände gleichzeitig in ihrem Besitz haben kann.

2. Gegenstände untersuchen



Es ist sehr sinnvoll, alle Gegenstände, die Sie aufsammeln, zu untersuchen. Das geschieht, indem Sie einen Gegenstand im Inventarfenster anklicken. Das Cursor-Icon verändert sich, um Ihre Wahl anzuzeigen, und sieht jetzt genauso aus wie der angewählte Gegenstand. Klicken Sie mit dem Inventar-Cursor auf das **Auge** in der unteren rechten Ecke der Steuerleiste. Der Gegenstand erscheint dreidimensional in einem Bildschirmfenster. Drehen Sie den Gegenstand, indem Sie in diesem Fenster rechts oder links neben dem Objekt klicken. Das Fenster schließen Sie wieder, indem Sie auf die Box in der Ecke links oben klicken. Klicken Sie dann auf eine leere Inventarstelle, um den Gegenstand dort abzulegen.

3. Gegenstände manipulieren

Während Sie einen Gegenstand in der dreidimensionalen Perspektive betrachten, sollten Sie den Cursor sorgfältig über das gesamte Objekt bewegen. Wenn der Cursor aufleuchtet, klicken Sie auf diese Stelle, um das versteckte Geheimnis des Gegenstandes zu enthüllen.

4. Gegenstände benutzen

Möchten Sie einen Gegenstand im Spiel benutzen, klicken Sie auf das Inventarfenster, um das Objekt aufzunehmen. Der Cursor verändert sich und sieht jetzt genauso aus wie der angewählte Gegenstand. Bewegen Sie den Cursor über den Spielbildschirm. Er leuchtet auf, wenn Sie dabei einen Gegenstand oder Schauplatz berühren, an dem der Gegenstand benutzt werden kann.



DER STEUER-BUTTON

Der Steuer-Button (P) befindet sich in der Mitte der Steuerleiste am unteren Bildschirmrand. Klicken Sie auf diesen Button, um zu folgenden Optionen der Spielsteuerung Zugang zu erhalten:

FORTSCHRITTANZEIGE DES KAPITELS

An diesem Balken können Sie ablesen, wie weit Sie im aktuellen Kapitel dieses speziellen Spiels schon gekommen sind.

LADEN

Mit diesem Button haben Sie die Möglichkeit, an die Stelle zurückzugehen, an der Sie das letzte Lesezeichen gesetzt haben. Denken Sie bitte daran, daß alles, was Sie nach dem Setzen des Lesezeichens gemacht haben, verlorengeht. Mit der Option "Rückgängig" können Sie Ihre Entscheidung, ein Spiel zu laden, wieder rückgängig machen. Sie kehren dann an die Stelle im Spiel zurück, an der Sie es verlassen haben.

SPEICHERN

Mit der Speicher-Option können Sie an Ihrer augenblicklichen Position im Spiel ein Lesezeichen setzen und damit Ihren Fortschritt bis zu diesem Punkt abspeichern. Falls Sie es sich anders überlegen, wählen Sie 'Storno' (Cancel). Dann bleibt das Lesezeichen, wo es war, und Sie kehren zum Spiel zurück.

SPIELEN

Dieser Button schließt die Optionenleiste und bringt Sie ins Spiel zurück.

ENDE

Der Ende-Button bietet Ihnen mehrere Optionen. Sie können das Lesezeichen an die aktuelle Position im Spiel setzen und dann aufhören. Sie können das Spiel verlassen, ohne ein Lesezeichen zu setzen. Wenn Sie die Position des Lesezeichens nicht auf den letzten Stand bringen, kehren Sie bei einem späteren Laden des Spiels an die Stelle zurück, an der Sie das letzte Lesezeichen gesetzt hatten. Klicken Sie auf Cancel (Rückgängig), kehren Sie an die aktuelle Position im Spiel zurück.

LAUTSTÄRKE

Klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Pfeile, um die Lautstärke entsprechend zu verändern.

BILDSCHIRMGRÖSSE

Je nach den Fähigkeiten Ihres Computers haben Sie die Option, die Filmsequenzen entweder als Bildschirmausschnitt oder bildschirmfüllend anzusehen. Bildschirmfüllende Filme sind am besten, aber falls sie langsam oder nicht synchron wirken, versuchen Sie es einmal mit einem kleineren Ausschnitt.

EINSTUFUNG

Phantasmagoria beginnt immer mit der unzensierten Version. Sie können jedoch zu einer entschärften Version des Spiels wechseln, in denen einige Szenen editiert wurden, um Inhalte, die nur für Erwachsene geeignet sind, herauszufiltern. Möchten Sie einen 'nicht zensierten' Spielstand laden, müssen Sie das Paßwort nochmals eintippen.

DER >>-BUTTON

Der Button für den schnellen Vorlauf ermöglicht es Ihnen, ans Ende einer vom Computer gesteuerten Filmszene zu springen. Achtung: Wenn Sie diesen Teil des Spiels noch nicht gespielt haben, können Sie durch diese Aktion leicht etwas Wichtiges übersehen! Der >>-Button verwandelt sich während einiger Großaufnahmen zum Zurück-Button (Exit). Klicken Sie auf Zurück (Exit), um das Fenster mit der Großaufnahme zu verlassen.

DAS TIP-GEBER-ICON



Auf der linken Seite der Steuerleiste befindet sich ein hilfreicher Schädel — der Tip-Geber. Falls Sie sich in einer verzweifelten Situation befinden und einen Tip benötigen, um weiterzuspielen, klicken Sie auf den Tip-Geber. Doch Vorsicht — er ist ein knochenharter Typ, wenn es um Hilfestellung geht. Sie wären gut beraten, erst dann um Hilfe zu bitten, wenn Sie vorher wirklich alles ausprobiert haben, was Sie sich nur ausdenken können.

**Überlegen Sie sich Ihren nächsten Schritt sehr sorgfältig.
Eine Einleitung in die Spielstrategie mit Tips und Lösungen.**

Erfahrene oder besonders mutige Spieler
sollten dies überschlagen und zu Seite 17 weitergehen, statt die
folgenden Hilfestellungen in Anspruch zu nehmen.

Die Einführungssequenz hinterläßt eine beunruhigende Atmosphäre.

Nun müssen Sie ein neues Spiel beginnen.

(Die letzte Chance für einen Rückzieher.)

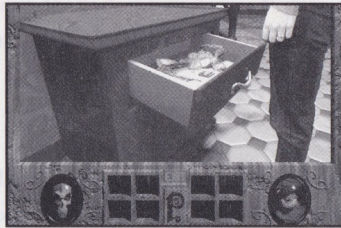
Sie werden aufgefordert, dem Spiel einen Namen zu geben. Wenn Sie gefragt
werden, wo Sie anfangen möchten, wählen Sie Kapitel 1. Schauen Sie sich den
Eröffnungsfilm des Kapitels an. Nach dessen Abschluß übernehmen Sie die
Spielsteuerung (dies wird durch den wie ein Kreuz aussehenden Cursor angezeigt).

Jetzt los.

Blättern Sie um.

Wovor haben Angst?

DIE KÜCHE



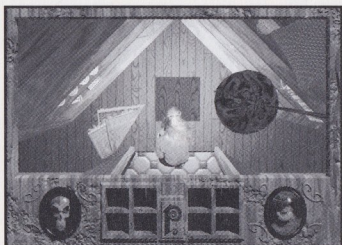
Hier braut sich was zusammen.

Bewegen Sie den Cursor über den Raum und passen Sie auf, wo er aufleuchtet. Klicken Sie auf die Schubladen. Bewegen Sie den Cursor über die Großaufnahme der Schublade. Sehen sie, wie er über dem Streichholzheftchen aufleuchtet? Klicken Sie es an, und Adrienne nimmt die Streichhölzer aus der Schublade. Sie erscheinen jetzt in einem der acht Inventarfenster. Klicken Sie die Streichhölzer an, um sie auszuwählen. Ihr Cursor verwandelt sich in ein Streichholz-Icon.

Klicken Sie auf das Auge rechts an der Icon-Leiste. Damit rufen Sie eine dreidimensionale Nahaufnahme der Streichhölzer auf.

Klicken Sie links oder rechts von den Streichhölzern in das Fenster, um die Streichhölzer zu drehen. Vergessen Sie nie, alle Gegenstände zu untersuchen, die Sie einsammeln, da in manchen Objekten mehr steckt, als es auf den ersten Blick den Anschein hat. Enthält ein Gegenstand ein Geheimnis, leuchtet der Cursor auf, wenn Sie es berühren. Passen Sie also auf, denn so können Sie viele verborgene Hinweise entdecken. Legen Sie die Streichhölzer jetzt wieder ins Inventarfenster zurück.

DIE VORRATSKAMMER

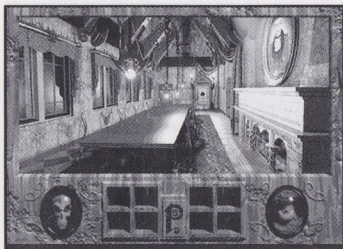


Wo düstere Geheimnisse im Dunkel lagern.

Klicken Sie auf die Tür zur Vorratskammer. Der gesunde Menschenverstand sagt, daß Adrienne Licht macht, bevor sie weitersucht. Ist das geschehen, kann sie den wunderschönen Teppich näher ansehen. Aber was ist das? Der Teppich verbirgt eine Falltür. Unglücklicherweise kann Adrienne die verklemmte Tür nicht öffnen, egal, was sie auch versucht. Vielleicht findet sie später etwas, das ihr hilft, die Tür aufzubrechen. Für den Moment jedoch muß sie hier erst einmal aufgeben.

Verlassen Sie die Vorratskammer. Der Cursor verwandelt sich in einen Pfeil, der Ihnen die Richtungen anzeigt, in die Sie sich bewegen können. Klicken Sie auf den Pfeil, der aus der Küche hinausführt.

DAS SPEISEZIMMER UND DIE EMPFANGSHALLE



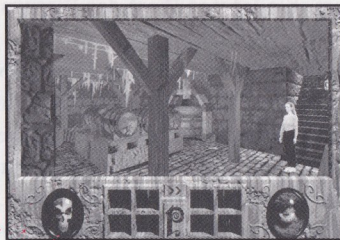
Wo Horror ein- und ausgeht.

Untersuchen Sie das Speisezimmer sehr sorgfältig, und schauen Sie sich alle aufleuchtenden Stellen genau an. Was haben Sie gefunden?

Haben Sie den Kamin untersucht?

Bevor Adrienne die Empfangshalle verläßt, sollte sie das Klavier in Aktion versetzen und Carnos Portrait über dem Kamin betrachten. Versuchen Sie, unverschlossene Türen aufzubekommen. Streicheln Sie Spazz, die Katze, nehmen Sie die Zeitung, untersuchen Sie die Flaschen in der Bar und testen Sie Ihr Schicksal mit der Orakelmaschine. Schauen Sie wirklich alles an, versuchen Sie alle Türen; Sie können in diesem geheimnisvollen Raum vieles übersehen.

DER KELLER



Unten lauert die Gefahr.

Sie haben sich vielleicht schon gedacht, daß sich ein Schürhaken prima dazu eignet, die Falltür in der Vorratskammer aufzubrechen. Kehren Sie in die Kammer zurück, und wählen Sie den Schürhaken im Inventar an. Achten Sie mal darauf, wie er aufleuchtet, wenn Sie damit über die Falltür gehen. Wann immer ein bestimmter Gegenstand ein Objekt aus dem Inventar zum Leuchten bringt, klicken Sie auf diese Stelle, um zu sehen, was dann geschieht.

Klicken Sie mit dem Schürhaken auf die geschlossene Falltür. Brechen Sie sie mit dem Haken auf. Legen Sie den Schürhaken ins Inventar zurück, und versuchen Sie dann, den Cursor über die Falltür zu bewegen. Sie werden sehen, daß er sich jetzt in einen Pfeil verwandelt, der nach unten in die Dunkelheit zeigt. Klicken Sie mit dem Pfeil auf die Öffnung. Mann, ist das hier unten vielleicht dunkel! Zum Glück hat Adrienne ja Streichhölzer. Nehmen Sie die Streichhölzer aus dem Inventar, und bewegen Sie sie über Adrienne. Klicken Sie mit den Streichhölzern auf Adrienne, um die Hölzer anzuzünden. Schauen Sie, wie vorsichtig Adrienne in den Keller steigt. Untersuchen Sie den feuchten, gruseligen Raum ganz genau. Wenn diese Wände sprechen könnten — welche Horrorstories würden sie wohl erzählen?

Überschreiten Sie die Schwelle, und Sie treten in das Reich nie gekannten Horrors. Ein letztes Wort der Warnung ...

Denken Sie immer daran, alles zu untersuchen und sich selbst immer wieder Fragen zu stellen. Achten Sie stets auf Ihre Umgebung, denn hinter Ihrem Rücken könnten sich die Dinge unbemerkt verändern. Erforschen Sie das Haus, das Grundstück und das Dorf. Gehen Sie immer wieder an Orte zurück, an denen Sie bereits gewesen sind, es könnte sich etwas verändert haben. Sprechen Sie mit allen Leuten. Obwohl sie auf den ersten Blick alle schrecklich freundlich sind, werden Sie vermutlich das eine oder andere böse kleine Geheimnis entdecken, wenn Sie nur genug bohren. Nehmen Sie alles mit, was nicht festgenagelt ist.

Wenn Sie merken, daß es gefährlich wird, klicken Sie auf das 'P' in der Mitte der Icon-Leiste. Setzen Sie mit Hilfe der Speicher-Option das Lesezeichen an Ihre aktuelle Position. Falls Ihnen etwas Schreckliches zustößt (und glauben Sie uns, es wird Ihnen nicht nur einmal etwas zustoßen), können Sie so das Spiel an dieser Lesezeichenstelle wieder laden und den Abschnitt mit einem besseren Resultat noch einmal spielen. Falls Sie steckenbleiben und einen Tip brauchen, klicken Sie den hilfsbereiten Schädel links auf der Icon-Leiste an.

Nun können Sie selbständig weiterspielen. Holen Sie tief Atem, wischen Sie Ihre schweißnassen Hände ab, schlucken Sie hart, und bereiten Sie sich auf das Abenteuer, die Spannung und den Horror in einem Adventure vor, das nur einen

Namen haben kann:

PHANTASMAGORIA.

KUNDENDIENST

SERVICE-ABTEILUNGEN	RUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
Kundendienst- Tel	(D) (06103) 99 40 40	9-19 Uhr- Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(D) (06103) 99 40 35	Rund um die Uhr
Mailbox Produkt-, Marketing-, Technische Informationen	(D) (06103) 99 40 41	Rund um die Uhr
Hintline* Lösungshinweise	(D) (0190) 515 616	Rund um die Uhr

* Nur in Deutschland verfügbar, 0,23 DM für 12 Sek

***Zögern Sie nicht, sich schriftlich an den Kundendienst
von Sierra zu wenden:***

SIERRA COKTEL DEUTSCHLAND
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

Der Kundendienst von Sierra liefert die vorliegende Dokumentation als Nachschlagewerk für Sierra-Kunden.

Sierra unternimmt alle erdenklichen Anstrengungen, damit die darin enthaltene Information zutreffend sind. Sierra übernimmt jedoch keine Garantie, weder ausdrücklich noch andeutungsweise, für die Genauigkeit, die Effektivität oder Vollständigkeit der in dieser Dokumentation enthaltenen Informationen.

SIERRA ON-LINE INC., SOWIE ALLE UNTERNEHMEN DER SIERRA-GRUPPE, IM FOLGENDEN KURZ "SIERRA" GENANT, ÜBERNIMMT KEINERLEI GARANTIE ODER VERSPRECHEN, DAß DIE DARIN ENTHALTENE INFORMATION MIT IRGEND EINEM ODER ALLEN COMPUTERSYSTEMEN ARBEITET. SIERRA ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND FÜR DIE DARIN ENTHALTENE INFORMATION, EINSCHLIEßLICH ALLER SCHÄDEN UND AUSFÄLLE VON COMPUTER HARD- UND SOFTWARE-PRODUKTEN, DEM VERLUST DER GARANTIE, ODER DEM VERLUST VON DATEN DURCH DEN BENUTZER ODER DURCH EINE DRITTE PERSON.

WEDER MÜNDLICHE, NOCH SCHRIFTLICHE INFORMATIONEN, VON SIERRA, SEINEN ANGESTELLTEN, HÄNDLERN, DISTRIBUTOREN ODER VERTRETEREN, SOLLEN DIESE EINSCHRÄNKUNG DER HAFTUNG ÄNDERN ODER IRGENDWELCHE NEUEN GARANTIEEN HERSTELLEN.

IN KEINEM FALL WIRD DIE HAFTUNG SIERRAS JEDOCH DEN KAUFPREIS DES VON IHNEN GEKAUFTEN SIERRA-PRODUKTES ÜBERSTEIGEN.

Sie dürfen dieses Produkt für Ihre persönlichen Zwecke verwenden, aber Sie dürfen Reproduktionen des Handbuches, der Dokumentation oder des Codes dieses Produktes, gleich in welcher Form, nicht verkaufen oder weitergeben, oder dieses Produkt an einen Dritten vermieten. Sie dürfen nur ein einziges Exemplar dieses Produktes auf einem einzigen Terminal, das mit einem einzigen Rechner verbunden ist, verwenden. Sie dürfen dieses Produkt nicht auf einem Netzwerkverbund verwenden, oder es auf mehr als einem einzigen Rechner oder einem einzigen Rechnerterminal installieren.

Ihr Sierra-Kundendienst

PHANTASMAGORIA — MITWIRKENDE

ENTWORFEN UND GESCHRIEBEN VON

Roberta Williams

GESCHICHTE VON

Roberta Williams, Andy Hoyos

REGISSEUR

Peter Maris

PRODUZENTEN

Mark Seibert, J. Mark Hood,

Roberta Williams

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Andy Hoyos

SPIELREGISSEURE

Roberta Williams, Andy Hoyos,

Mark Seibert, J. Mark Hood

LEITUNG DER PROGRAMMIERUNG

Doug Oldfield

MUSIK

Jay Usher, Mark Seibert

MUSIK DER FILMSEQUENZEN

Mark Seibert

EINLEITUNGS- UND SCHLUßTHEMA

Consumite Furore (Einleitungsthema)

GESCHRIEBEN VON

Mark Seibert

AUSGEFÜHRT VON

Mark Seibert

LEITUNG DES CSUF KONZERT-CHORS

GESCHRIEBEN VON

Dr. Gary Unruh

Take a Stand (Closing Theme)

GESCHRIEBEN VON

Mark Seibert

AUSGEFÜHRT VON

Mark Seibert

Mike Berkowitz-Bass

Paul Thaxter -Drums

Jacqueline Goodwin - Sologesang

BEIDES AUFGENOMMEN BEI MAXIMUS VON
TONMEISTER

Jeff Hall

FILMCHOR

The Esoterics

ZUS. MUSIK

Neal Grandstaff

LEITUNG DER QUALITÄTSSICHERUNG

Robin Bradley

VIDEO-PRODUKTION VON

Sierra Studios

LEITUNG DER VIDEO-PRODUKTION

Bill Crow

LICHT UND KAMERA

Randy Littlejohn

LICHT- UND KAMERA-ASSISTENZ

Robert Ballew, Craig Denny

ULTIMATTE- UND VIDEO-INGENIEUR

Robert Koeppel

BÜHNENMEISTER

Robert Ballew

REQUISITE

Craig Denny

ASSISTENZ

Chris Williams

KAMERAMANN

Gerold Wolfe

VIDEO-NACHBEARBEITUNG DURCH

Sierra Studios

LEITUNG DER VIDEO-NACHBEARBEITUNG
UND VISUELLEN EFFEKTE

Bill Crow

VIDEO-BEARBEITUNG

Peter Maris

ZUSÄTZLICHE VIDEO-BEARBEITUNG

Bill Crow

VIDEO-BEARBEITUNGSASSISTENZ

Robert Koeppel, Ron Lawson

VIDEO-MONTAGE UND EFFEKTE

Bill Crow

DIGITALE MONTAGE UND EFFEKTE

Robert Koeppel

ZUSÄTZLICHE DIGITALE BILDER UND
EFFEKTE

Linda Lubken

3D-UMGEBUNGEN ENTWORFEN VON

Andy Hoyos

MODELLERSTELLUNG VON

Kronos

Kim White

Brandee Prugh

Brian Judy

2D-ADAPTIONEN

Dana Moody

ANIMATIONS, IMAGES CALCULÉES ET

SGI-ANIMATIONEN, RENDERINGS UND

EFFEKTE

Kronos

Kim White

Brandee Prugh

Brian Judy

DARSTELLER

Victoria Morsell

David Homb

Robert Miano

Taylor Bernard

Steven Bailey

V. Joy Lee

Stella Stevens

Hoke Howell

Douglas Seale

Devon Myers

Lillian Chauvin

Christine Armond

Holly Chant

Wanda Smith

Dana Moody

Karl Neimiec

Greg Belemjian

Adrienne Delaney

Don Gordon

Carno

Marie

Cyrus

Harriet

Lou

Harv

Old Malcolm

Young Malcolm

Ethel

Hortencia

Victoria

Regina

Leonora

Mike

Stimme des Tip-Gebers

KRONOS

Producter - Stanley Liu

Directeur Artistique - Albert Co

MODELL UND ANIMATION DES WESENS

Albert Co

BEARBEITUNG DER 3D-BEWEGUNGS-

STEUERUNG

Francis Co

ERSTELLUNG DER CG-MODELLE/ANIMATION

Stanley Liu, Albert Co

Mohammed Davoudian,

Francis Co, Lisa Kim, Dallas Good,

Andy Koo, Darrek Rosen

NACHBEARBEITUNG GRAFIK UND VIDEO

James T. Tomasko

NACHBEARBEITUNG GRAFIK UND VIDEO

Dana Moody, Darvin Atkeson,

Maria Fruehe, Desi Hartman,

Robin Braze-Phanco, Travis Leonard,

Ken Prugh, Daryle Smith,

Frankie Powell, Richard Powell,

Don Waller, Tony Hernandez

PROGRAMMIERUNG

Doug Oldfield, Dave Artis,

Vana Baker, Adam Bentley,

Chris Carr, Carlos Escobar,

Bryan Waters

ZUSÄTZLICHE PROGRAMMIERUNG

Sean Mooney, Steve Conrad,

Michael Lytton, Kerry Sergeant,

J. Mark Hood

QUALITÄTSSICHERUNG

KONFIGURATIONS-TEST

Michael D. Jones, Steve Deckert,

John Cunney, Sharon Simmons,

Douglas Wheeler, John Trauger,

Lynne Dayton, John Ratcliffe,

Bill Davis Jr., Roger Clendenning,

Scott Howell, Mike Pickhinke,

Jillian Leonard

ZUSÄTZLICHE QUALITÄTSSICHERUNG

Robin Bradley, Dan Woolard,

Mike Brosius, Joe Carper,

Marsha McCarty, Cindy Romero,

Paul Trowe

EXTERNE QUALITÄTSSICHERUNG

(DYNAMIX)

PCTest Incorporated

Dave Steele, Gary Stevens,

Andrew Binder, Scott Gilbert,

Dan Hinds, John Wolf

TEST BETA & COORDINATION

Gary Brown

PCTest Incorporated

Beth Quintana

BETA-TEST UND KOORDINATION

FOLEY-/SOUND-EFFEKTE

Rick Spurgeon, Kelli Spurgeon,

Mark Seibert

LATEINISCHE ÜBERSETZUNG

Bruce Thornton

AUDIO-DNR

Maximus Studios

SPEZIALEFFEKTE FILM

The Character Shop

TIERDRESSUR

World Wide Movie Animals

MOTION-CONTROL

McCloud Productions

MAKE-UP

Cindy Jordan

FILM AUDIO

MacDonald Recording

SYSTEM-PROGRAMMIERUNG

Larry Scott, Ed Critchlow, Dan Foy

Mark Wilden, Ken Koch,

Terry McHenry, Chris Smith,

Greg Tomko-Pavia

ZUSÄTZLICHE QUALITÄTSSICHERUNG

Dan Woolard, Michael Brosius

Joe Carper, Jon Meek,

Leonard Salas, Susan Frischer

BESETZUNGS-AGENTUREN

Rothfield, Ryan and Roth
Bressler and Associates

LEITUNG DES CASTING

Peter Maris, Mark Seibert

BESONDERER DANK GEHT AN

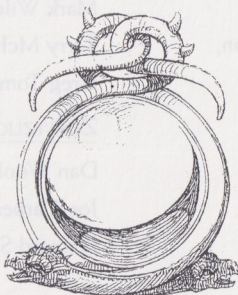
Chris Braymen, Steve Conrad,
Neil Matz, Sean Mooney,
Robin Kleeman, Sunny Maris,
Fresno Flats Historical Society,
Micrografx Picture Publisher

PUBLISHER

Dokumentation: Julie Collinge, Lori Lucia
Kopie : Susan Frischer,
Aimee Macdonald

ÜBERSETZUNG

Anje Hink



©1995 Sierra On-Line, Inc. ® und ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder
lizensiert an Sierra On-Line, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

S419052006ZZZ



S I E R R A ®